



FIT MASTER

Une application de conseil fitness pour tous. Il n'est jamais trop tard pour se fixer de nouveaux objectifs !



PROJET RÉALISÉ PAR

COLBERT Aravindan
HAMICHE Bilal
RECHACK-LAMBERT Dorian
VAKHITOV Victor
BRUDER Tom

PROJET ENCADRÉ PAR

J.Baton / JF.Bonnet/
F.Loualitene/ L.Dandoy





SOMMAIRE

- PRÉSENTATION
- INTRODUCTION
- ARCHITECTURE
- OUTILS
- CONCLUSION



PRÉSENTATION

Vous cherchez à prendre du muscle et perdre du gras ? Fit Master est l'application qu'il vous faut ! En effet avec les programmes de Fit Master vous trouverez forcément les exercices qu'il vous faut ! De plus, l'application mobile aura pour avantage d'apporter de la valeur ajoutée aux entraînements pour vous y habituer sur vos exercices, quand vous êtes sur les menus des exercices, par rapport à vos pertes de poids !

Il y a également pleins de conseils nutritionnels si jamais vous voulez garder la ligne !



INTRODUCTION

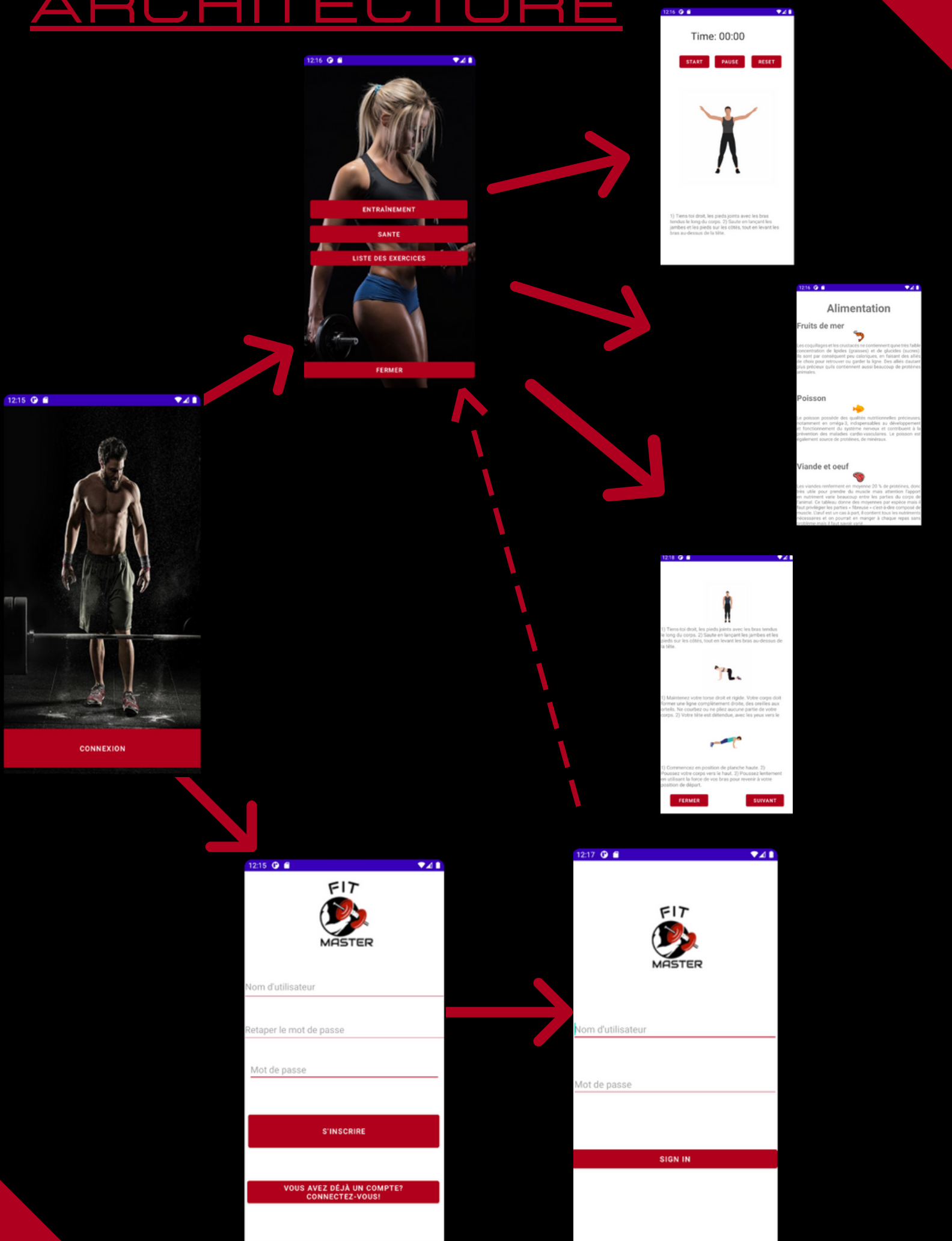
Tout d'abord, Fit Master est une application de sport où vous trouverez des exercices de fitness mais aussi une page de conseils sur les nutritionnels, par rapport aux aliments, pour mieux s'adapter à votre corps.

On a voulu faire cette application puisque certains de nos groupes ont déjà pratiqué le fitness durant plusieurs années et, en entretenant avec eux, ils avaient eu l'habitude de noter leurs exercices effectués lors de leurs entraînements mais ils parlaient aussi de leurs modes d'alimentation pendant leurs jours de séances de fitness.

Alors, grâce aux personnes de notre groupe, on a décidé de ne pourquoi pas faire nous-mêmes notre application mobile de fitness durant ce projet. Et c'est là que notre nom de l'application est apparue "Fit Master", le mot "Fit" pour désigner les exercices de fitness et le mot "Master" qui signifie la supériorité de notre application.



ARCHITECTURE



RELATION ENTRE LES PAGES

En arrivant sur l'application, on arrive sur une page avec le bouton connexion. A partir de ce bouton il y a deux possibilités, soit on s'est déjà connecté à l'application et elle a retenu les données et nous ramène directement vers la page Sec (celle avec la fille) et à partir de cette page on peut accéder aux différents services de l'application via les boutons dédiés.

Soit on se connecte pour la première fois et l'application va demander au travers de la page Main login un nom (username) et de mettre un mot de passe. La page login, quant à elle, est appelée lorsque sur la page Main Login on clique sur le boutons "déjà un compte".

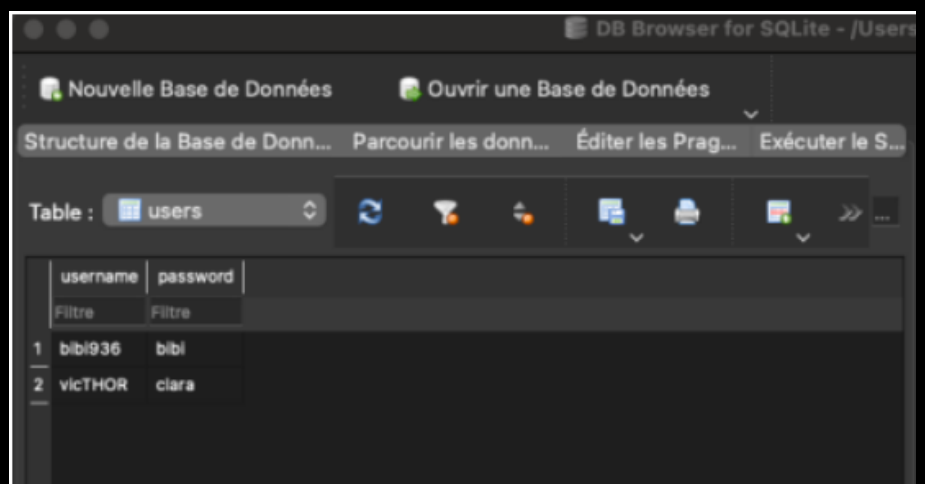


OUTILS UTILISÉS



CHOIX DE LA BASE DE DONNÉES

Nous avons choisi SQLite car il n'y a qu'un seul fichier à gérer pour les données utilisateurs. Cela permet une meilleure lisibilité des données stockées. De plus SQLite s'exécute directement dans le téléphone ce qui fait qu'il n'y a pas de latence et que l'utilisateur n'a pas besoin de se connecter à chaque fois qu'il ouvre l'application mais seulement lors de la première utilisation. En plus de ça il est bien plus facile d'exporter les données de l'utilisateur via DB Browser et de les traiter avec des macro par exemple.



#DB Browser for SQLite (avec des username & password)

CONCLUSION

Lors de la réalisation de notre projet nous avons rencontré plusieurs difficultés. La première difficulté est survenue lorsqu'on a créé le projet sur nos PC. En effet, Android Studio est une IDE nouvelle et par conséquent avant de réaliser un projet ambitieux il fallait d'abord maîtriser l'outil.

On a également eu des problèmes lors de l'inscription. En effet on a d'abord voulu utiliser firebase pour l'enregistrement des données utilisateur mais on arrivait pas à lier la base à l'application. On a donc décidé de s'orienter vers SQLite et on a pu résoudre les problèmes d'enregistrement des comptes.

Ce projet nous a permis de nous familiariser avec un outil que nous ne connaissions pas, Android Studio. Il nous aura également permis de savoir comment fonctionne une application mobile et donc de comprendre les fonctionnalités liées aux applications